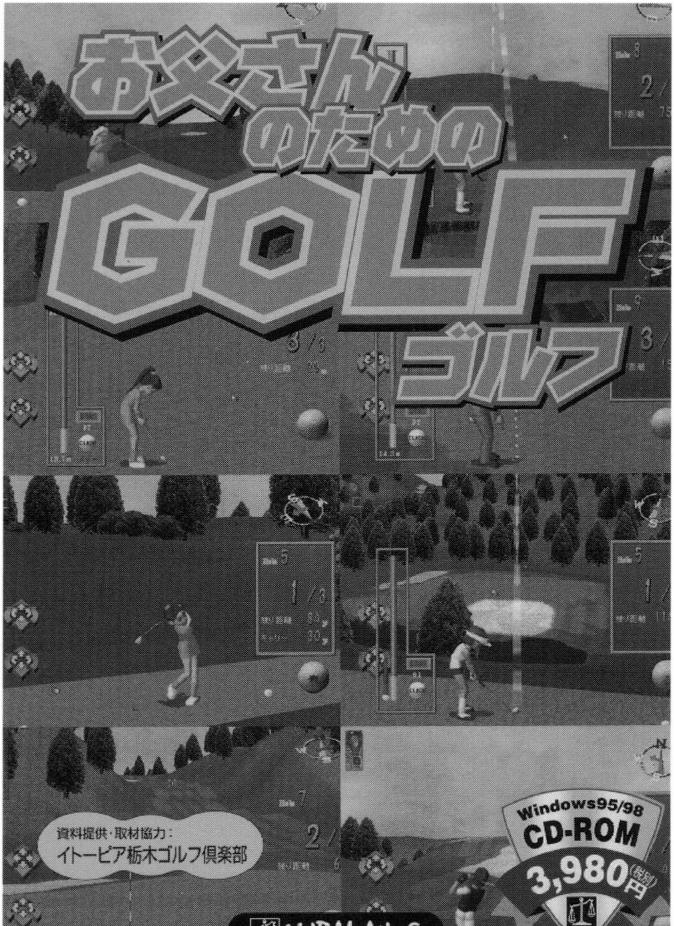

お父さんのためのGOLFゴルフ
資料提供・取材協力：
イトーピア栃木ゴルフ倶楽部
UNBALANCE
Windows95/98
CD-ROM
3,980円(税別)

ユーザーズマニュアル

目　次

1章. はじめに

このゲームを使用する前に

特定の光パターンや、チカチカする光を受けたりすると、一時的に筋肉の痙攣、意識の喪失などの症状に襲われる方が稀にいらっしゃいます。
もしゲーム中にそのような症状が現れましたら、すぐにゲームを止め、次にゲームを始める前に医師にご相談ください。

使用上の注意

・モニタやテレビの画面に近づき過ぎないようにしましょう。
・疲れているときや、睡眠不足のときにはゲームをしないようにしましょう。
・なるべく明るい部屋でゲームをするようにしましょう。
・１時間ごとに10分から15分は休憩を取りながらゲームをするようにしましょう。

動作環境

・日本語Windows(R)95／98が正常に稼動するパソコン
(Windows(R)95はMicrosoft DirectX(R) 5 以上がインストールされている必要があります)
・ＣＰＵ：Pentium(R)MMX166MHｚ以上（Pentium(R) II 233MHz以上推奨）
・メモリ実装：32MB以上（64MB以上推奨）
・HD空き容量：70MB以上
・ビデオカード：640×480以上、256色以上表示可能でDirectX(R) 5 以上に対応しているもの
・サウンドカード：DirectX(R) 5 以上に対応しているもの
・その他：CD-ROMドライブ（倍速以上）、マウス、キーボード

ご注意

本ソフトは1999年12月に発売されました。発売以降の新機種や発売以降にバージョンアップ（或いは変更）されたOSやDirectX(R)では動作保証できない場合があります。

警告

ソフトウェアおよび本マニュアルは、著作権法にて保護されております。

ソフトウェアおよび本マニュアルを権利者の事前の許可無く賃貸業に使用すること、及び無断で転載、複製することは禁じられております。

また、本マニュアルに記載されている内容は、予告無く変更することがあります。

本書、および本プログラムによる影響に付いては、責任を負いかねますので、予めご了承ください。

2章. ゲームのインストール方法

① Windows95または98を起動して「お父さんのためのGOLF」のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。
この際、起動中の他のアプリケーションは終了させてください。

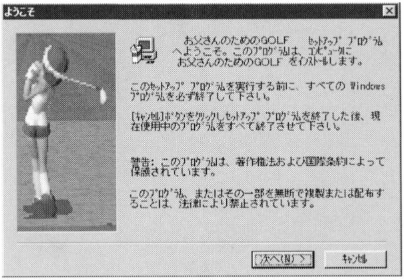
② 自動的に「お父さんのためのGOLF」インストールプログラムが起動します。

＊お使いのCD-ROMドライブの設定によっては自動的にインストールプログラムが動作しない場合があります。その場合は「マイコンピュータ」をダブルクリックして開き、CD-ROMドライブをダブルクリックするとオートランプログラムが起動します。

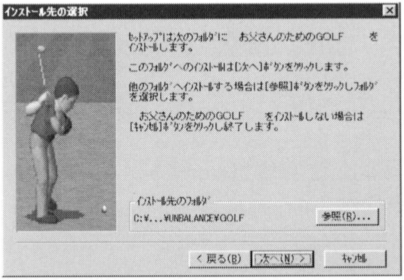


インストール・・・・・・・・ゲームをパソコンにインストールします。
起　動・・・・・・・・・・・・・・インストールしたゲームを起動します。※1
アンインストール・・・・インストールしたゲームをパソコン上から削除します。※1
閉じる・・・・・・・・・・・・・・メニュー画面を終了します。
UNBALANCEロゴ・・・・UNBALANCEのホームページを開きます。※2

※ 1「起動」「アンインストール」はインストールが出来ていないと選択できません。
「起動」ボタンから256色版を起動することは出来ません。
※ 2インターネットに接続できる環境が必要です。

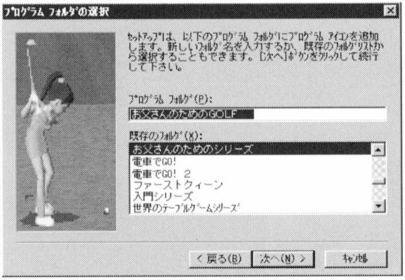


③プログラムのインストールを行う場合は「インストール」をクリックします。
あとは画面の指示に従って「次へ」をクリックしてください。



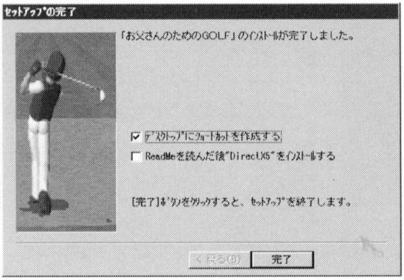
④ 次にインストール先のフォルダを選択します。

＊本製品はネットワークドライブへのインストールはサポートしておりません。動作に問題が発生する場合がございますので、インストール先にネットワークドライブを指定しないでください。



⑤ プログラムフォルダを選択します。通常は「スタート」→「プログラム」→「お父さんのためのシリーズ」→「お父さんのためのGOLF」でショートカットが作成されます。

⑥上記の画面で「次へ」をクリックするとインストールを開始します。



⑦「インストールが完了しました」とメッセージが表示されたら、インストールは終了です。DirectX 5 が入っていない場合は自動的に、「Read Meを読んだ後にDirectX 5 をインストールする」にチェックが入り本CD-ROMからDirectX 5 をインストールします。

「DirectX」に関する注意事項

このソフトを実行する際には、DirectX 5 以降がインストールされた環境が必要となります。

NEC PC98-NXシリーズやWindows98には、標準でDirectX 5 がインストールされているのでインストールの必要はありません。

尚、現在設定されているDirectXのバージョンを確認するには、本CD-ROMの「DirectX 5 」フォルダの「Dxtool.exe」を実行してください。

「DirectX」のインストール方法

本CD-ROM内に「DirectX 5 」フォルダがあります。

このフォルダの中に「Dxsetup.exe」というプログラムが入っていますので、これを実行してください。

「DirectX」インストールにおける注意事項

DirectXは米国Microsoft社で開発されたゲーム用ドライバファイル群です。

DirectX 2 、DirectX 3 、DirectX 5 はそれぞれのバージョンを示します。

本製品CD-ROMには、DirectX 5 を収録しておりますが、お客様のパソコンのハードウェア環境によっては支障をきたす場合があります。

機種や環境によりDirectX 5 のインストールの結果、万が一不具合等が発生しても当社では一切の保証を致しかねます。予めご了承ください。

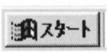
DirectX 5 対応ドライバについてはできるだけハードメーカー様から供給しているドライバをご使用いただき、ドライバのインストールについてもハードメーカーのサポート窓口をご利用いただきますことをお願い申し上げます。

3章. ゲームの起動方法・終了方法

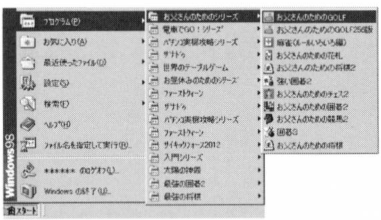
●ゲームの起動方法

ゲームを起動する方法は、
＊ 前記のオートランプログラムメニュー上から「起動」をクリックする方法
＊ Windowsのスタートメニューから起動を行う方法
＊ デスクトップ上に配置されたショートカットから起動する方法があります。
オートランプログラムでの起動方法は、「２章. ゲームのインストール方法」を参照してください。

スタートメニューから起動する方法



① Windows95または98のタスクバー上にあるスタートボタンをクリックします。



② 開いたメニューから「プログラム(P)」→「お父さんのためのシリーズ」→「お父さんのためのGOLF」を選択してください。

ショートカットから起動する方法



ゲームのインストール時、「デスクトップ上にショートカットを作成する」にチェックマークを付けることにより、デスクトップ上にプログラム起動の為のショートカットが作成されます。
これをダブルクリックすることにより、ゲームを起動することが出来ます。

２５６色版にてゲームを行う際のご注意

本ゲームは高機能な３Dグラフィックシステムをゲーム中に使用しております。そのためノートパソコン、またはビデオメモリー（VRAM）が１M程度のパソコンでご使用になる場合、動作速度が大きく低下する場合がございます。

この場合の対策として、動作速度の極端な低下を避けるためにゲームグラフィックを２５６色に減色したバージョンをご用意致しました。こちらにてゲームをお楽しみ頂くことも可能です。

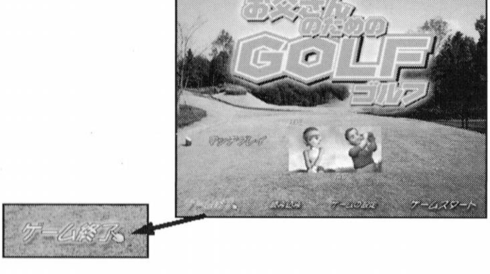
但し、色数が減色されておりますので、

＊ ボールの軌跡
＊ グリーン上でのキャラクター半透明化
＊ コースマップの半透明化
＊水面への映り込み

などの半透明処理は行われません。予めご了承下さい。
また、ゲームのシステム・流れ自体にはどちらの色数でも変更はありません。

●ゲームの終了方法

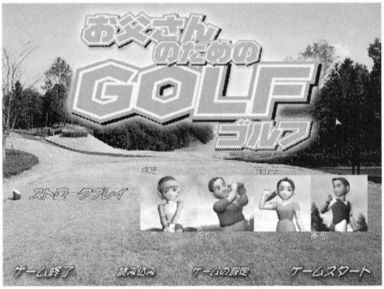
ゲームを終了する場合は、ゲームのタイトル画面で「ゲームの終了」をクリックしてください。



4章. ゲームの操作方法

タイトル画面について

「お父さんのためのGOLF」が起動するとタイトルロゴが表示されます。



この画面では
①「ゲームの設定」
②「読み込み」
③「ゲームスタート」
④「ゲームの終了」を
選択することが出来ます。

①「ゲームの設定」

ストロークプレイ・マッチプレイ、天候などプレイに関わる各種設定を行います。

②「読み込み」

以前に保存したゲームデータを読み込みます。保存したところからゲームを開始します。

③「ゲームスタート」

「ゲームの設定」で設定したプレイでゲームをスタートします。
起動直後のデフォルトの設定は以下の通りになっています。

・プレイ‥‥マッチプレイ
・カップ位置‥‥自動設定
・天候‥‥自動設定
・プレイヤー‥‥「理恵」「個性有り」「クラブ標準」
・コンピュータ‥‥「浩次」「個性有り」

「ゲームの設定」で設定を行わずにゲームをスタートさせた場合、上記の条件でゲームが始まります。

④「ゲームの終了」

ゲームを終了してWindows画面に戻ります。

1．ゲームの設定方法

タイトル画面から「ゲームの設定」を選択すると、以下の画面が表示されます。



※この画面はゲームの設定変更を行う際のメイン画面となります。

画面内容の説明

※ 1……ゲーム選択

「ストロークプレイ」

参加可能人数は１人～４人ですが、参加者全員をコンピュータに担当させることは出来ません。

「マッチプレイ」

参加可能人数は２人だけです。２人ともコンピュータに担当させることは出来ません。

「練習ラウンド」

参加可能人数１人だけです。コンピュータに担当させることは出来ません。また「コース全図」からお好きなコースを選択してそこからスタートすることが出来ます。

※ 2……カップ／ティー位置

「カップ位置自動設定」

５箇所のカップ位置からランダムに選択されます
ティーショットはフロントティーからのショットになります。

「カップ位置標準」

最も難易度の低い位置にカップを切ります。
ティーショットはフロントティーからのショットになります。

「チャンピオンティー」

最も難易度の高い位置にカップが切られます。

ティーショットはバックティーからのショットになります。

チャンピオンティーはハイスコアが７２以下にならないと選択することが出来ません。ゲームインストール直後のデフォルトは99になっています。

※ 3……天候選択

「自動設定」

晴れ・曇り・雨がランダムに設定されます。

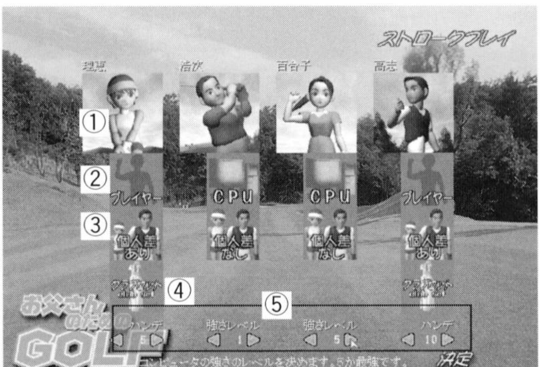
「晴れ、風弱い」

「晴れ、時々曇り、風強い」

「曇り、時々雨」

※ 4……メンバー選択

ゲームに参加するメンバーを設定します。メンバー選択をクリックすると以下の画面が表示されます。



①キャラクター選択　②プレイヤー／COMの選択　③キャラクター個人差の有無

④クラブセット　⑤ハンデ／強さレベルの変更　⑥決定ボタン

① キャラクター選択

網掛け表示になっているキャラクターは不参加となります。
参加させたいキャラクターに指先カーソルを合わせてクリックしてください。
クリックを繰り返すことで、参加・不参加を変更することが出来ます。



クリックで切り替わります。



参　加　　　　　　　　　　不参加

キャラクター名を変更する場合は、名前のところに指先カーソルを合わせてクリックすると、名前入力ウィンドウが開きます。名前は全角８文字まで入力可能です。

② プレイヤー／COMの選択

指先カーソルを合わせてクリックを繰り返すことで、参加キャラクターをユーザーが操作する、またはコンピュータが操作するかを選択できます。
人型の絵はユーザーによる操作、コンピュータの絵はコンピュータによる操作となります。キャラクター選択と同じように絵の上でクリックをすることで切り替わります。

③ キャラクター個人差の有無

クリックすることにより各キャラクターに個性を持たせるかどうかを選択することが出来ます。「個人差あり」にすると飛距離に関してキャラクター毎に力の差が反映されます。

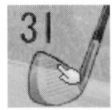
④クラブセット

キャラクターをユーザーによる操作にした場合、クラブセットの中身を変更することが出来ます。
選択可能なクラブは「１Ｗ～５Ｗ」、「１Ｉ～９Ｉ」、「ＰＷ」、「ＰＳ」、「ＳＷ」、「ＬＷ」です。「パター」は外すことが出来ません。
この中から14本のクラブ（パターを含む）を選択することが出来ます。

・クラブの選択方法

クラブ選択画面で網掛けの懸かっていないクラブが選択されているクラブです。変更する場合は各クラブの絵をクリックして選択してください。





クリックで切り替わります。

選択済みクラブ　　　　　　　　　　　　未選択クラブ

クラブはパターを含め14本選択してください。
「標準」をクリックすると変更したクラブを初期化します。

⑤ ハンデ／強さレベルの変更

キャラクターをコンピュータが担当する場合は、強さレベルの変更を行うことが出来ます。強さのレベルは１（弱）～５（強）です。レベルが高ければ高いほど、ショットに正確性が増していきます。チップインなどを決めてくるコンピュータにてこずることでしょう。
ユーザーがキャラクターを操作する場合は、ハンデの変更に替わります。ハンデは０～36の間で設定することが出来ます。
ハンデの値は「マッチプレイ」の際に影響してきます。

⑥ 決定ボタン

メンバー選択を終了して「ゲームの設定」画面に戻ります。

※ 5……コース全図

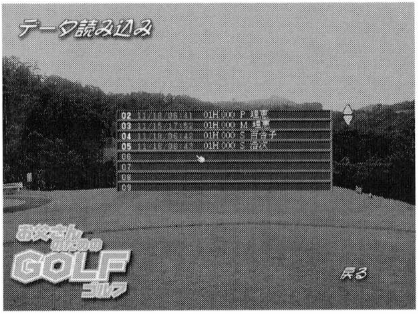
全18ホールのコース一覧を表示します。
ゲーム設定を「練習ラウンド」にすると、この画面からスタートするホールを直接指定することが出来ます。

※ 6……戻る

「ゲームの設定」を終了しタイトル画面に戻ります。

2.　保存したデータの読み込みについて

以前保存したゲームデータを読み込む場合は、タイトル画面にて「読み込み」をクリックしてください。尚、データの読み込みはゲーム中でもシステムメニューから実行することが出来ます。



データ読み込み画面

保存データは

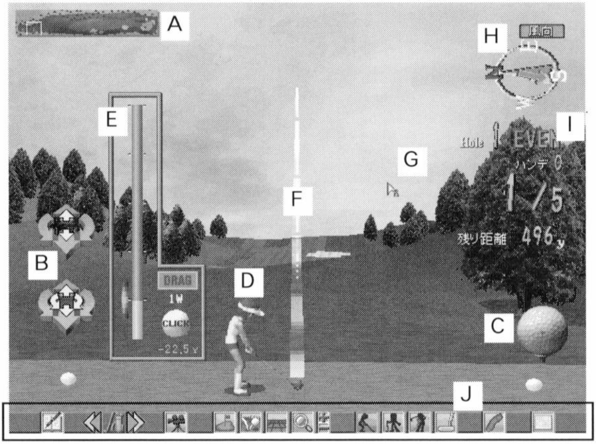
- 「日付・時間」
- 「保存した時のホール数」
- 「保存したときのスコア」
- 「ゲームの設定」
  （S：ストロークプレイ・M：マッチプレイ・P：練習ラウンド）
- 「プレイヤー名」

の項目を左から表示しています。読み込みたいデータに指先カーソルを合わせてクリックしてください。
右側にある三角マークをクリックするとセーブデーター覧の上下表示をスクロールすることが出来ます。

3.　ゲーム画面での操作方法

タイトル画面で「ゲームスタート」をクリックするとゲームがスタートします。
スタート直後のゲーム画面は以下のようになっています。

画面内には以下のオブジェクトが配置されています。



A…ホールマップ／B…方向回転ボタン／C…インパクトポイントの設定
D…プレイキャラクター／E…パワーゲージ／F…ボールの飛球方向
G…矢印カーソル／H…風向･風力計／I…現在のスコア／J…アイコンバー

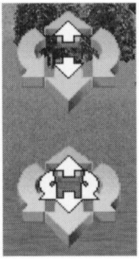
各オブジェクトの説明

「ホールマップ」



現在プレイヤーがいるホールの全体図を表示します。
四角枠の中にある赤い点がホール上のプレイヤー位置です。
アイコンバーにある「MAP変更アイコン」をクリックすることで、 プレイヤーのいるホールだけを表示するMAPと、周りのホールも表示するMAPを切りかえることが出来ます。

「方向回転ボタン」（ショットスタンバイ中）



●赤い矢印

・左右の矢印

キャラクターを中心に視点を左右に回転させます。回転の方向は８方向です。通常は後方からキャラクターを見た状態になっていますが、前や横など好みの角度で見ることが出来ます。またその角度のままショットすることも可能です。

・前後の矢印

視点をキャラクターの前方・後方に移動させることが出来ます。大きい矢印は大きく移動し、黄色の小さい矢印は細かく移動することが出来ます。コース前方の様子などを確認することが出来ます。

●青い矢印

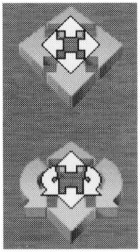
・左右の矢印

ショットの方向を左右に移動します。赤ボタンと同じく、大きい矢印は大きく移動し、黄色の小さな矢印は細かく移動します。

・前後の矢印

カメラの視点アングルを上下させます。赤ボタンと同じく、大きい矢印は大きく移動し、黄色の小さな矢印は細かく移動します。

（ショットスタンバイＯＦＦ中）



●赤い矢印

・左右の矢印

視点をキャラクターの左右に移動させます。大きい矢印は大きく移動し、黄色の小さな矢印は細かく移動することが出来ます。コース前方の様子などを確認することが出来ます。

・前後の矢印

視点をキャラクターの前方・後方に移動させることが出来ます。大きい矢印は大きく移動し、黄色の小さい矢印は細かく移動することが出来ます。コース前方の様子などを確認することが出来ます。

●青い矢印

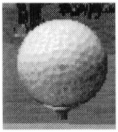
・左右の矢印

動作はショットスタンバイ中と同じです。

・前後の矢印

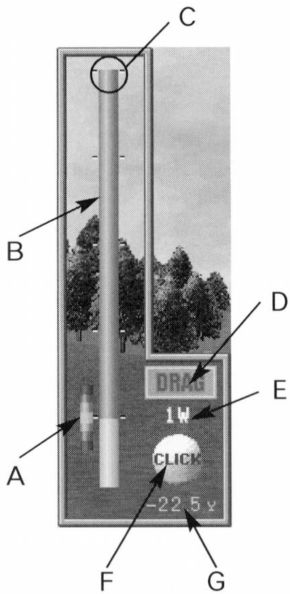
動作はショットスタンバイ中と同じです。

「インパクトポイントの設定」



赤い点を移動させることで、意識的にスライス・フック・ランニング・バックスピンなどのボールを打つことが出来ます。ただし、２クリック、３クリックにてショットを打つ場合は、ボールの上下にしかインパクトポイントを動かすことが出来ません。

「パワーゲージ」



ＧＯＬＦゲームの要とも言えるショットを操作するためのパワーゲージです。

A：インパクトポイント決定バー
バーの中心にあるオレンジのゾーンから上でインパクトするとボールの左側を叩きます。下の場合は右側を叩くようになります（１クリックでショットする場合は表示されません）。

B：パワーゲージ
上に行くほどショット時の力が増していきます。

C：パワー上限バー
ドラッグして上下させることで任意に力の入れ具合を設定することが出来ます（１・２クリック時のみ）。

D：ドラッグボタン
パワーゲージを画面内のほかの場所に移すときは、ここをドラッグしながら動かして下さい。

E：選択クラブ
現在選択されているクラブが表示されます。

F：クリックボール
ここをクリックすることでショットの操作を行います。

G：落下地点の高さ
ボールの落下地点の高さを表示します。マイナスなら打ち下ろし、プラスなら打ち上げになります。

ショットの打ち方

ショットの打ち方は３種類の中から選択することが出来ます。

●「1クリック」

パワーゲージ横のクリックボールを１回クリックすればテイクバックからインパクトまですべて自動的に動いていきます。

また、力の入れ具合、ボールのインパクトポイントの設定などクリックの前に設定して置くことが出来ます。

ただし、１クリックでショットする場合は、設定したパワーよりパワーダウンしたり、インパクトポイントが上下左右にランダムでずれるようになっています。

また打ちづらい場所（バンカー・ラフなど）ほど設定からずれやすくなるようになっています。

●「2クリック」

ショットまでにパワーゲージ横のクリックボールを２回クリックします。

「２クリック」の場合は力の加減だけを設定して置くことが出来ます。

ショットまでの流れ（2クリックの場合）

①パワーゲージにあるパワー上限バーを上下させます。

②クリックボールをクリックします。

③パワーゲージが上限バーのところまで上がっていきます。

④上限まで来るとゲージが降下してきます。

⑤パワーゲージ左にあるインパクトポイント決定バーと降下してきたゲージの頂点を見ながらクリックボールをクリックしてください。

⑥ショットアニメーションが動き始めます。

※インパクトポイント決定バーをパワーゲージの頂点が通り越してしまったときはキャンセルとなります。もう一度やり直してください。

●「3クリック」

ショットまでにパワーゲージ横のクリックボールを３回クリックします。

「３クリック」の場合は力加減・インパクトポイントをクリックで決めることになります。

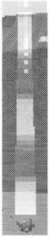
ショットまでの流れ（3クリックの場合）

①クリックボールをクリックします。

②パワーゲージが上がり始めます。

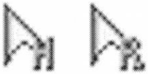
③クリックボールをクリックして力加減を決定します。今度はゲージが降下し始めます。
④パワーゲージ左にあるインパクトポイント決定バーと降下してきたゲージの頂点を見ながらクリックボールをクリックしてください。
⑤ショットアニメーションが始まります。
※インパクトポイント決定バーをパワーゲージの頂点が通り越してしまったときはキャンセルとなります。もう一度やり直してください。

「ボールの飛球方向」



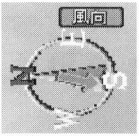
ショットスタンバイ状態になると、ボールの飛んでいく方向を示すアニメーションが表示されます。
このラインは最初のボール着地点まで伸びています。
ボールの着地点は「ボール落下地点表示アイコン」をクリックすることで確認することが出来ます。
デフォルトでは虹色のラインになっていますが、ＴＡＢキーを押すことで、オレンジ→白→青の順で変更することが出来ます。

「矢印カーソル」

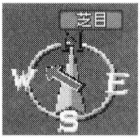


中心から鑑（かんが）みて画面内の左右にカーソルを移動させると、Ｒの文字が表示されます。
画面内の左側にＲの文字が付いたカーソルを移動させ左クリックをすると、視点が左に移動します。逆に右側にある場合は、視点が右側に移動します。ドラッグをし続けると高速で視点移動が出来ます。同じようにドラッグでは高速に変わります。

「風向・風力計」



風向きと風力を表示します。
矢印の大きさによって風の強さを表しています。
このゲームでは風はコース毎に変わるものではなく、リアルタイムで変わり続けますので、テイクバックとインパクトのタイミングで風向き・風力が変わることもあります。



グリーン上にいるときは風力計が芝目に変わります。風と同じように矢印の大きさで芝目の強さを表します。

「現在のスコア」



現在のスコアを表示しています。
表示内容は

- **ホール番号：** 1～18まで表示されます。
- **マッチプレイのポイント：**UP・DOWN・EVENで表示されます。
- **ハンデキャップ数**
- **ショット数：**A／Bで表示され、Aはショット数、BはPARを表します。
- **残り距離：**通常はヤード表示ですが、グリーン上はメートル表示に変わります。
- **キャリー：**ボールが動いている最中に表示されます。

「アイコンバー」

画面下部に並んでいるアイコンは以下のような機能を持っています。
各アイコンの機能を動作させる場合は、指先カーソルを指定のアイコンに合わせてクリックしてください。



システムメニューアイコン

システムメニューを開きます。メニューの詳細に付いては「4. システムメニューについて（P.26)」を参照してください。

クラブ選択アイコン



クラブを選択します。クラブバックの横に表示されている矢印をクリックすることでクラブの種類が変更されます。



カメラアングル選択アイコン

ショットの後、異なったアングルでボールの動きを確認、またはお楽しみいただけます。

・「追尾カメラ」……ボールの後ろから、ボールの動きに合わせて視点が進んでいくカメラアングルです。
・「側方カメラ」……ボールを横方向から、ボールの動きに合わせて追いつづけるカメラアングルです。
・「前方カメラ」……ボール前方から、ボールの動きに合わせて視点が下がりつづけるカメラアングルです。
・「固定カメラ」……ショット時はキャラクターの後方から、ボールが着地する直前に前方からのカメラアングルに切り替わります。

＊ご注意
「追尾カメラ」「側方カメラ」「前方カメラ」については、ボールの動きに合わせて背景画像もリアルタイムで動きつづけます。多処理なグラフィック処理を行っておりますので、お使いになるパソコンのスペックによっては、処理が追いつかずにボールの動きが著しく遅くなることがございます。予めご了承下さい。



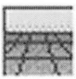
グリーン表示アイコン

グリーン上に視点を移して表示させます。
もう一度クリックすると解除されます。



ボール落下地点表示アイコン

ここでショットの方向を変えることが出来ます。
ボールの落下地点を表示します。ショットの力・クラブの種類・風向・風力によって落下地点が変わります。ショットの方向を決める際の目安としてご使用下さい。
もう一度クリックすると解除されます。



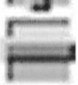
グリッド線表示アイコン

グラウンドの傾斜に合わせて、格子状のグリッドが表示されます。
グリーン上で表示させれば、傾斜度合いを確認することが出来ます。
格子グリッドの交点に傾斜具合によって赤と青のラインが表示されます。
上り傾斜には赤いラインが、下がり傾斜には青いラインが縦に表示されます。ラインが長いほど、急な傾斜であることを表します。
もう一度クリックすると解除されます。



コース観察アイコン

ＯＮにすると、グラウンド上でカーソルを指した所がどのような地形なのかを表示します。
もう一度クリックすると解除されます。

鳥瞰（ちょうかん）アイコン

ーボタンをクリックするとカメラの視点が鳥瞰（ちょうかん）のアングルで２段階の高さで変わります。
十ボタンをクリックするとカメラの視点が下がります。



スタンバイアイコン

クリックするとキャラクターがショットのスタンバイ状態になります。
スタンバイ状態にしないとショットをすることが出来ません。
また、視点移動やボール落下地点などを確認しているときでも、キャラクターのいる位置まで視点を戻すことが出来ます。



スタンバイ解除アイコン

ショットのスタンバイ状態を解除します。前後左右の視点移動や、コースの確認を行う際はスタンバイを解除してから行ってください。



ショットクリック変更アイコン

パワーゲージ上の「CLICK」ボールをクリックすることでスイングを始めますが、ショットまでのクリックの回数を変更することが出来ます。

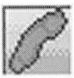


最大パワー変更アイコン（パター）

パターの最大パワーを変更することが出来ます。

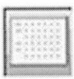
パターで打つ際に残り距離から自動的に最適と判断される最大パワーでパワーゲージが設定されます。但し5m、10m、20m、40mの4段階で設定が可能になっていますので、任意の最大パワーに変更することも出来ます。

パターの残り距離に併せて変更してください。



MAP変更アイコン

画面左上部に表示されるホールMAPを「現在プレイヤーのいるホールのみ」と「プレイヤーのいるホールとその周りのホールも表示する」のどちらかに変更することが出来ます。



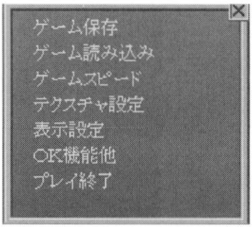
スコアカード表示アイコン

現在までのスコアを表記したスコアカードを表示します。

又、スコアカード画面にて表示したときのプレイデータを保存することが出来ます。

4. システムメニューについて

アイコンバーにある「システムメニュー」アイコンをクリックすると以下のメニューが表示されます。



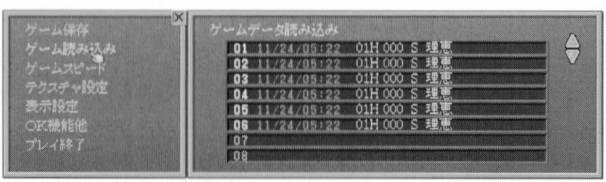
このメニューからゲームの保存や各種表示設定を変更することが出来ます。
行いたいメニューの上に指先カーソルを合わせてクリックしてください。

「ゲーム保存」



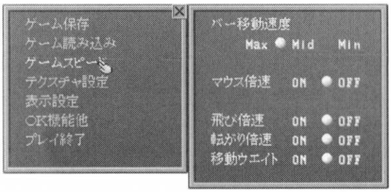
プレイの途中経過を保存することが出来ます。
ゲームデータは30個まで保存することが出来ます。右側に表示されているセーブデータ一覧の任意の列に指先カーソルを合わせてクリックしてください。
すでにデータの書きこまれている列に書きこむ場合は上書き処理がなされます。
三角のマークをクリックするとセーブデータ列が上下にスクロールします。

「ゲーム読み込み」



プレイの途中経過を読み出すことが出来ます。
ゲームの保存と同じように、右側に表示されているセーブデータ一覧の任意の列に指先カーソルを合わせてクリックしてください。
三角のマークをクリックするとセーブデータ列が上下にスクロールします。

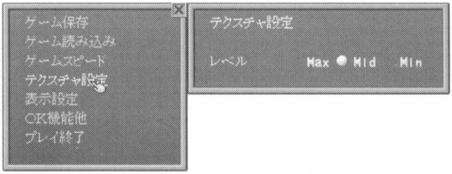
「ゲームスピード」



ゲームスピードの変更を行います。変更する場合は、各項目のON ／ OFFをクリックしてください。ボールが跳ねているアニメーションがついているほうが選択されていることになります。

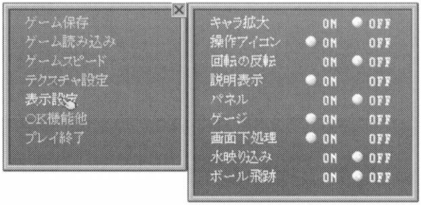
・バー移動速度
　パワーゲージの増減スピードを変更します。
　Max（速い）・Mid（普通）・Min（遅い）の３種類から選択できます。
・マウス倍速
　ONにするとマウスカーソルの移動速度が速くなります。
・飛び倍速
　ONにするとボールの飛球速度が速くなります。
・転がり倍速
　ONにするとボールのランニングスピードが速くなります。
・移動ウェイト
　マシンスペックが高いパソコンでゲームを行う場合、ゲーム全体の動きが速すぎる場合があります。その際はこの機能をONにしていただければゲームのスピードに制限をかけることが出来ます（視点のスクロールは制限がかかりません）。

「テクスチャ設定」



コースグラフィックの詳細度合いを変更することが出来ます。
ゲームスピードが遅く感じられるときはテクスチャのレベルを下げることによりスピードの向上を図ることが出来ます。

「表示設定」



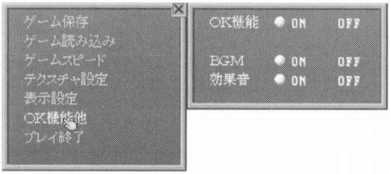
ゲーム中の各種表示設定を変更することが出来ます。
これらの設定はグラフィック処理に関する部分が多いため、ゲームスピードの増減に影響を及ぼします。お使いになるパソコンのスペックによっては設定しないほうが処理に負担がかからずスムーズに動く場合があります。動作状況をご確認の上ON／OFFの切り替えをお願い致します。

・キャラ拡大
　キャラクタ拡大のON／OFFを切り替えます。
・操作アイコン
　ONにすることで画面左部に赤と青の視点変更ボタンが表示されます。
・回転の反転
　ONにすると矢印カーソル、視点変更ボタンによる視点の回転がデフォルトと逆の方向に動くようになります。操作しやすいほうでゲームをお楽しみ下さい。
・説明表示
　ONにすると、アイコンやメニュー項目に指先カーソルを合わせると画面下部に一言説明が表示されます。

・パネル
ONにすると現在のスコア、キャリー、残りヤードの下にパネルを表示させます。デフォルトは何も表示されておりませんので、お好みで変更してください。
・ゲージ
ONにするとパワーゲージを枠付きで表示します。
・画面下処理
ONにすると低い打球では地面にボールの影が表示されます。
但し、影のグラフィックを追加表示させるため、ゲームスピードの低下をもたらす場合があります。
・水映り込み
打球に連動するカメラでボールが池のそばを通過した際に、湖面に樹木の反射を表示させるかどうかを設定することが出来ます。こちらも「画面下処理」と同じく、処理速度の低下をもたらす場合があります。
・ボール飛跡
ONにすると「追尾カメラ」「側方カメラ」「前方カメラ」でボールの後ろに飛跡が表示されます。

「ＯＫ機能他」

グリーン上でのＯＫ機能のON／OFF、ゲーム中に流れるBGM・効果音のON／OFFを切り替えます。



●ちょっと蘊蓄（うんちく）...

日本のゴルフ場では良く使われているOKルールですが、残念ながら海外ではＯＫとは言わないようです。
但し、マッチプレイにてプレイする際は、ＯＫルールと同じ意味を持つ「コンシード」というルールが存在します。マッチプレイにて相手のホールアウトを免除または譲与できるので、使い方によってはＯＫルールと同じことができます。ただし、本ゲームでは解りやすくするため「ＯＫルール」で統一致しました。

「プレイ終了」

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

5．キーボードによる操作方法

ゲーム画面において、マウスカーソルでボタンをクリックしなくてもキーボードで機能の操作を行うことが出来ます。

キーボードにて操作できる機能

「S」キー：システムメニューを開く・閉じる
「B」キー：スコアカード表示
「U」キー：光源方向回転
「H」キー：キャラ拡大・等倍の変更
「G」キー：ゲームポーズ
（ポーズを解除する時は、「G」キー、「 ENTER 」キー、マウスクリックなどで解除出来ます）
「Y」キー：グリーン上のキャラクターを半透明にする
（256色バージョンでは動作しません）
「TAB 」キー：ボールコースの色を変える
「SPACE 」キー：スイング開始
「ESC 」キー：強制終了
「 INS 」キー：キャディさんの声を変更します
「END 」キー：ＢＧＭのＯＮ／ＯＦＦ

カーソルキー

↑、↓：マップ画面前後スクロール
←、→：視点左右画面回転

テンキー

1、2：マップ左右回転（ゆっくり）・打球方向回転（ゆっくり）
2、8：マップ前後スクロール（ゆっくり）
4、6：マップ左右スクロール
7、9：俯角回転
5：大型ホール全体MAP表示のＯＮ／ＯＦＦ
0：ショットスタンバイ
＊：ズームアップ
／：ズームダウン

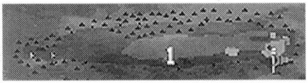
5章. コースの紹介

1. コースガイド

	OUT	IN	TOTAL
Back	3206	3403	6609Y
Front	2910	3093	6003Y
PAR	36	36	72

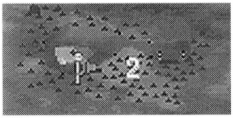
OUTコース

●Ｎｏ．１　ＰＡＲ５／Ｂａｃｋ 542Y／Ｆｒｏｎｔ 510Y



打ち下ろしのロングホール。右のＯＢに注意し、コース左の突き出た林を狙う。２打目も左から攻めていきたい。

●ＮＯ．２　ＰＡＲ３／Ｂａｃｋ 216Y／Ｆｒｏｎｔ 172Y



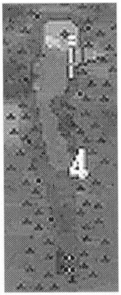
グリーンが前後に長いので、手前と奥では４番手くらい持つクラブが違う。ピンポジションに注意。

●ＮＯ．３　ＰＡＲ４／Ｂａｃｋ 405Y／Ｆｒｏｎｔ 357Y



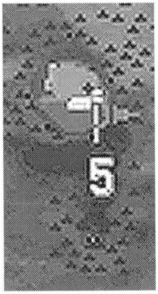
深い谷が目の前に広がるが、140ヤードあれば超えるので、コース左のヒマラヤスギを狙って思い切りティーショットを。

●NO. 4　PAR4／Back 323Y／Front 304Y



190ヤード付近が一番狭くなる難コース。コース右にある大木よりも右側はOBになるので、距離を稼ぐよりもコース左側へ確実なティーショットを。

●NO. 5　PAR3／Back 135Y／Front 112Y



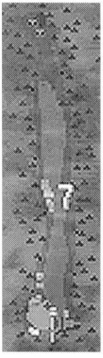
奥はOB、手前は池、落とし所はグリーンしかない。また、かなりの打ち下ろしなので、ピンが中央にあったとしても、強めのショットは厳禁である。

●NO. 6　PAR4／Back 335Y／Front 312Y



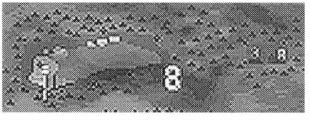
打ち上げやや左にカーブするミドルホール。正面に見える欅（けやき）の木を狙う。フェアウェイは広いので、右へのプッシュアウトに注意。ただし、落とし所を間違えると欅の木の直前にボールが行くことが多いので、アンプレイヤブルの＋1ペナとなりやすい。

●NO. 7　PAR 5／Back 476Y／Front 471Y



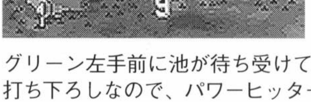
飛ばす人は第2打地点から大きく打ち下ろしとなるので、アイアンでも2オンが可能なロングホール。ただし右にOBしやすくなっているので慎重に。左右が切り立っているので谷底を打っていくような名物ホール。

●NO. 8　PAR 4／Back 379Y／Front 338Y



このコースは正面の谷を越すのに150ヤード必要。セカンドショットは10ヤード弱の打ち上げを計算して。また、グリーンが全コース中で最も難しい砲台グリーンになっているので、アプローチショットも慎重に。

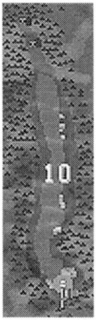
●NO. 9　PAR 4／Back 395Y／Front 334Y



グリーン左手前に池が待ち受けているので、右のバンカーやや左狙いがベスト。打ち下ろしなので、パワーヒッターは池に注意してティーショットを。

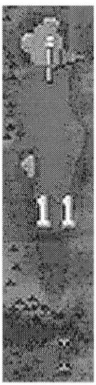
ＩＮコース

●NO. 10　PAR 5／Back 560Y／Front 506Y



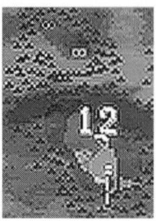
ティーショットの狙い目は正面に見えるバンカーの少し右側。セカンドショットは打ち下ろしでもあり、慎重にフェアウェイ右側をキープしたい。パーを取るには厳しいホールマネジメントが必要となる。

●NO. 11　PAR 4／Back 358Y／Front 352Y



セカンドショットがクリーク越えになっており、少し大きめに打つつもりで。グリーンが二段グリーンであり、3パットが出やすいなかなかの難コース。

●NO. 12　PAR 3／Back 224Y／Front 166Y



他人のプレッシャーに負けずに、ピンをデッドに狙いたい。ただし、カップの位置によっては障害物が多くなるので、ショットの正確性が必要。グリーンは奥からは見た目以上に速い。

●NO. 13　PAR4／Back 424Y／Front 385Y



打ち下ろしを考慮すると180ヤードで広い場所に落とすか、ドライバーで正面に見えるバンカー右の狭いフェアウェイを狙うか、選択に迷うスリリングなホール。

●NO. 14　PAR5／Back 541Y／Front 499Y



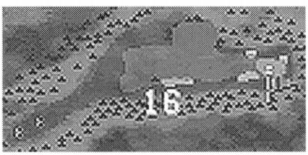
右の斜面を狙いたくなるが、ブラインドに大きな池があるので危険。フェアウェイの段差とその右に見えるバンカーを狙ってティーショット。セカンドは右狙いで、２オンを狙うには打ち上げ15ヤードといったところ。

●NO. 15　PAR 4／Back 377 Y／Front 344 Y



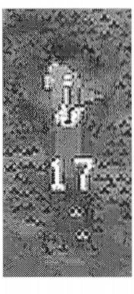
ティーグランドに立つと比較的打ちやすい気がするコースだが、右にＯＢが出やすいのでやや左側を狙ってティーショットを。グリーンも大きめなので距離感に注意。

●NO. 16　PAR 4／Back 398 Y／Front 361 Y



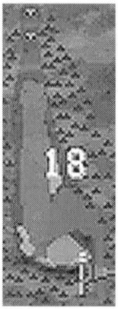
200ヤードを超えた付近に池が待ち受けている。それ以上飛ぶ人は右のバンカー越えのフェアウェイを狙うしかない。池の左手前は見えないが、かなり広くなっている。

●NO. 17　PAR 3／Back 196 Y／Front 165 Y



グリーン手前に巨大なバンカーが待ち構えている名物ショートコース。グリーンの大きさと手前のバンカーの関係でピンまで短く見えるが、表示通り打った方が無難。

●NO. 18　PAR 4／Back 325Y／Front 315Y



左手前に池があるので、やや右を狙っていきたいところだが、斜面にボールが残りやすいので、2打目が難しくなる。距離がないので確実にフェアウェイをキープしたい。

2．データ参考コースについて

本ゲームは実際に存在するゴルフコースを基に、参考にさせていただいたコースの理念である「チャレンジ精神をかきたてる自然、開放感。変化に富んだ18ホール」に沿ってコースレイアウトが設計されています。
特にアップダウンの激しさは極力本物のコースと同じレベルに設定されています。
但し、ゲームプログラムの都合上、コース外の森林など、変更または割愛しなければならない部分もございました。どうぞご了承いただけるようお願い致します。

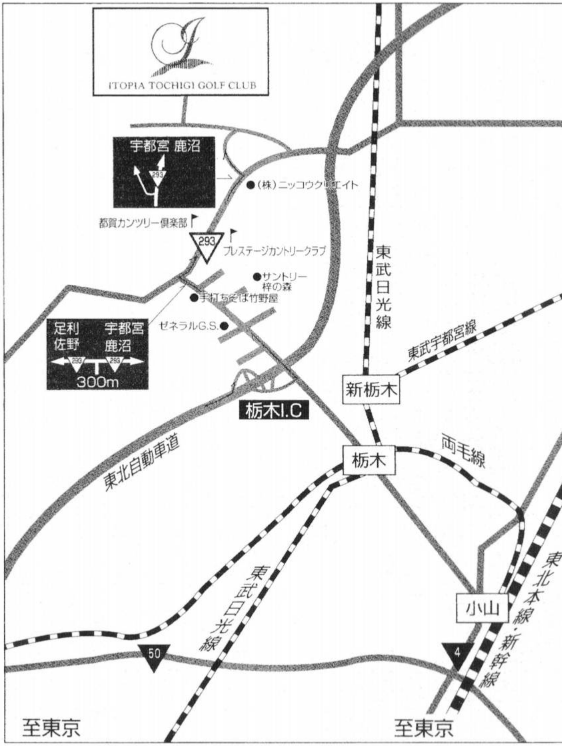
データ参考コース

「イトーピア栃木ゴルフ倶楽部」

〒328-0101
栃木県下都賀郡都賀町大柿2464 ／ TEL 0282-92-0016

●プレー予約
TEL 0282-92-0489
FAX 0282-92-0026（受付AM10:00～PM3:00）

●アクセス



●自動車をご利用の場合

出発	区間	経由	区間	経由	区間	到着
箱崎JCT	首都高速道路 28Km(30分)	川口JCT	東北自動車道 74.1Km(40分)	栃木I.C	国道293 8Km(10分)	イトーピア栃木ゴルフ倶楽部

●電車をご利用の場合(待ち時間は含めておりません)

出発	区間	経由	区間	経由	区間	到着
東京	新幹線 80.6Km (44分)	小山	JR両毛線 10.8Km (13分)	栃木	タクシー (20分)	イトーピア栃木ゴルフ倶楽部
浅草	東武日光線 (特急) 89Km (70分)			新栃木	タクシー (20分)	イトーピア栃木ゴルフ倶楽部

6章. トラブルシューティング

プログラムの動作には十分注意を払って開発を進めておりますが、プログラム以外に原因を持つトラブルが発生する場合がございます。
「故障かな？」と思われるまえに下記のトラブルシューティングをご参照下さい。

1．ビデオボード、音源ボードなどのドライバーの不適合
上記周辺機器がDirectX5に適合していない場合、正常な動作が行われない場合がございます。ボードメーカー様より、新しいドライバーを入手してください。

2．ハードディスクの不良
ゲームをスタートしたら、異常動作をする・背景の絵がおかしいなどの不具合が発生した場合、ハードディスクのデータ破損が原因となる異常があります。
ハードディスクのチェックを行い、ゲームプログラムの再インストールを行ってください。
ハードディスクのチェックと整理は定期的に行っていただくことをお勧めします。また、スムーズにゲームを行うためには、Windowsのシステムが入っているハードディスクドライブには充分な空き容量が必要です。

3．常駐プログラムとの衝突
常駐プログラムがメモリを占領していると、ハードディスクへ頻繁にアクセスすることになりゲーム速度の低下を引き起こします。またこれ以外の異常動作の原因となることがあります。
常駐プログラムは出来るだけ終了させた上でゲームをお楽しみ下さい。

4．オペレーションシステムの不安定
このゲームはWindows95ならびに98をOSとし、DirectX5が正常に動作する環境でテスト・開発が行われております。ドライバーの不適合、CPUのクロックアップ等の影響によるトラブルにつきましては、ハードメーカー様にご相談いただくか、お客様ご自身により解決していただくしかありません。

5．強制タスク切り替えの使用
Windowsの機能として「Altキー」＋「Tabキー」の同時押しによるタスク切り替えが可能となっていますが、本ゲーム起動中はこの機能を使用しないで下さ

い。BGMが止まる、背景のグラフィックがおかしくなるなどの異常動作の原因となります。

具体的な症状と症例

●ゲームが立ち上がらない

・**原因1.** 読み込みに必要なファイルがない場合があります。
　ＣＤ－ＲＯＭまたは、ハードディスクドライブの異常。
＝＞再インストール、ハードディスクのチェックを行ってください。

・**原因2.** アイコンをクリックしすぎて、ゲームを複数立ち上げてしまった。
このゲームは複数起動には対応しておりません。
＝＞ゲームを起動するときに、ダブルクリックを繰り返さないようにしてください。

・**原因3.** 「DirectDraw」のハードウエアアクセラレーションがオフになっている。
＝＞「DirectDraw」のプロパティからハードウェアアクセラレーションをONにしてください。または、DirectXをインストールしなおしてください。

・**原因4.** お手持ちのシステムが、DirectXに適合していない。
＝＞ビデオカードなどのハードウェアメーカ様のホームページまたはサポートより、DirectXに適合したドライバーを入手してください。

● BGMが鳴らない

システムメニューでBGMの設定をONにしてください。
BGMはMIDIファイルを使用しておりますので、お使いになっているパソコンがMIDIファイルを再生することが可能かどうかお確かめ下さい。

● BGMや効果音が乱れる

・**原因1.** Windowsドライバーの読み込みエラーが起きている場合があります。
ゲームを一旦終了し、スタートしなおしてください。

・**原因2.** MIDIファイルを使用しているため、サウンドボードの種類によって音質や音色に違いがでます。

・**原因3.** ボードの種類によっては曲が繰り返されるときに一時、画面の動きを止めてしまうボードもございます。

・**原因4.** サウンドボード付属のドライバーのバージョンにより、DirectXの使用中にノイズを発生するものもございます。このような場合、サウンドボード

のメーカー様よりあたらしいドライバーを入手してください。

●画面が乱れる
コース表示が大きく消えてしまうなどの症状は、ディスプレイドライバが DirectXに対応していないためと考えられます。ビデオカードメーカー様より DirectXに対応したドライバーを入手してください。
矢印ボタンを使用してコース内を移動したり、視点を回転させたりする時、「グラフィックが重なる」「一部消える部分がある」場合がございますが、システム上起こることなので異常ではありません。

7章. サポートについて

ユーザー登録のお願い

同梱のユーザー登録はがきに必要事項をご記入の上、弊社宛てにご返送ください。ユーザーサポートは登録ユーザーの方のみとさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

保証について

保証期間はご購入いただいた日から１ヶ月になります。ディスクに不具合が生じた時は、すぐにサポートセンターまでご連絡ください。交換方法についてお答えいたします。

・ お買い上げ後１ヶ月以内に、資材上あるいは製造上の不備により不具合が生じた場合には無償にて交換させていただきます。サポートセンターにご連絡後、故障したディスクと具体的症状ならびにシリアルナンバーをお書き添えの上、下記住所までご送付ください。
・ お買い間違いによる商品交換、返金につきましては、一切おこなっておりません。
・ 複製品および中古販売品に関しては、一切サポートいたしておりません。
・ お買い上げから１ヶ月を過ぎた場合、または誤った仕様や不適切な扱いによる損傷など、不具合の原因が本製品以外に起因する場合は、有償（手数料2,100円＜税込＞）にて交換させていただきます。

〒101-0051
東京都千代田区神田神保町１－３－５　冨山房ビル４F
株式会社アンバランス　ユーザーサポート宛て

その他この商品についてのご質問は下記ユーザーサポートをご利用ください。

問い合わせ

Tel 03-5283-3625 （受付時間：祝祭日を除く月～金：午後1:00～午後6:00）
Fax 03-5283-3656 （24時間受付）
e-mail ……support@unbalance.co.jp
ホームページ…… http://www.unbalance.co.jp

ゲームの内容(ヒント、攻略方法)、GOLFのルールについて、DOSコマンド、Windows操作方法に関するご質問にはお応えいたしかねますので、予めご了承ください。ご使用のハードウェア、周辺機器に関しては、各ハードメーカー、または販売店様にお問い合わせください。
本ソフトにより生じたいかなる事態に対しても、当社は上記以外の責任を一切負いかねますので、予めご了承ください。
本製品のサポートは日本国内限りとさせていただきます。

For sale and use JAPAN only.

あとがき

「くれさんでい」システムを使った、「ファーストクイーン」を作っている時から、
「これならゴルフゲームでもできるぞ！」と思っていました。

そんな事を考えているうちに、ゲーム機では「＊＊＊のゴルフ」なんてものが大うけだと聞きました。
「３Ｄのために作られた機械で３Ｄを動かすのですから簡単だ！こっちだってやる気になりゃなんて事はないさ！！」
ってノリで作り出したのですが、なかなかどうして大変です…。

「ファーストクィーン」で培った戦闘シミュレーションの３Ｄシステムがそのまま使えるわけではありません。広々としたゴルフ場の景色を作るには膨大なポリゴンが必要です。
今回の仕様として遠景までもマップの延長で見えるようになっています。
トーゼン、隣のコースも同時に存在しているので、他のパーティも存在していい所です。
大勢の人を動かすのには慣れていますから、おいおい、多パーティでできるように計画中です。

シカーシ！それ以前に、ゴルフゲームとしてやるべき事が山のようにありました。
今回は、できるだけ単純に遊べるものを考えましたが、それでもかなり時間と手間がかかりました。

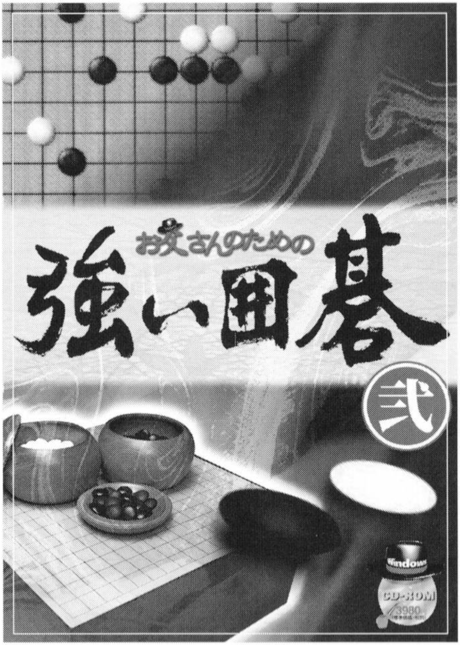
コースは、実物のコース（コース紹介を参照してください）を取材し、配置を変えて収めてあります。
大自然を組み込むのは大変難しい作業です。

これを第１歩に、より良いシミュレーションゲームにして行きたいと思っております。

ユーザーの皆様と、製作に携わっていただいた皆様に心よりお礼申し上げます。

呉　英二

強さも値段も限界に挑戦！



お父さんのための強い囲碁2

「値段のわりには強さが…」そんな不満を持ったユーザーさんに朗報です！アンバランスが今回自信をもってお送りする「お父さんのための強い囲碁２」はこの価格帯ではかつて実現しえなかった強力思考エンジンを搭載！同価格帯には無論敵無し、最高価格帯のソフトにも一歩も引けを取りません。

・コンピューターの思考レベルは５段階、ユーザーの強さに合わせて対局の難易度を変更でき、じっくり型から短期間型まで空き時間に合わせて対局を楽しめます。
・ネットワーク対局可能。遠隔地の仲間とその場に居合わせなくても対局が出来ます。
・盤面編集で、過去の名対局などを再現で出来ます。

※詳しい動作環境につきましては、弊社ホームページまたは本製品パッケージ裏を参照して下さい。

UNBALANCE
株式会社アンバランス